no. 168
1981年 7/1
アミューズメント通信
ゲームマシン

GAME MACHINE
Game Machine Magazine is published twice monthly on the 1st and 15th of the month by Amusement Press, Inc., 9-16 Kamiyamacho, Kita-ku, Osaka, 530 Japan. Subscription rate: Japan ¥7200; Overseas (air mail) -US$60.00 per year.

JULY 1, 1981　発行所 アミュースメント通信社　編集・発行人 赤木真澄　大阪市北区神山町9・16（山名ビル）〒530 ☎06(314)0309　郵便振替 大阪307852 定価300円、年間購読料7,200円（送料共）

新理事長に加茂桂氏（東名遊園）

JOU臨時総会で役員改選

正副理事長が総替わり 実績踏まえ新展開図る

日本娯楽機械オペレーター協（事務局＝東京都渋谷区渋谷三の六の二、第二矢木ビル、☎四〇九－五二三二、組合員数四十四社、略称ＪＯＵ）では六月二日、臨時総会を開催し内田博理事長辞任に伴う全役員改選を行ない、その結果、約七年間にわたって理事長を務めてきた内田氏に代わり、加茂桂氏（有東名遊園）が新理事長に選ばれ、同組合は新役員態勢のもとに新たな出発をすることになった。

副理事長には 高畑、若田部両氏

臨時総会は二日、東京新宿のホテル・センチュリーハイアットにて開かれ、役員改選については次のように進められた。

会員歴三年以上の会員を候補者としてまず十名連記の無記名投票で理事八名、監事二名を選任。そしてすぐさま理事会を開き理事の互選によって理事長、副理事長を決め、その結果次のとおり決定した。

理事長＝加茂桂氏（有東名遊園）、副理事長＝高畑吉秀氏（株日高商会）、専務理事＝若田部元幸氏（サクラ娯楽㈱）。

理事＝八尾嘉有氏（オーケー興産㈱）、吉川正明氏（㈱三栄商会）、早見儀信氏（有タイガー娯楽）、武市哲夫氏（大光産業㈱）、高柳孝一氏（㈱プラザーズ商会）。

監事＝山本隆司氏（中央娯楽㈱）、高橋正明氏（㈱プレイランド）。

この改選は前回例会で突然、内田理事長がＮＡＯ会長との兼任は困難との理由で辞意を表明したために急ぎ行なわれたもの。また投票直前に副理事長の森田氏（㈱モリタ）も同社社長交替を理由に辞意を表明したこともあってこの結果となった。

正、副理事長が全部入れ替わった今回の結果について多くの組合員から「意外だった」の声が聞かれた。なお前理事全員には組合から感謝状が贈られることになっている。

新理事長に就任した加茂桂氏は「今まで築かれてきた組合活動を基礎に組合員の教育活動など新たな活動を採り入れ、全員の意見を反映させながら一層の発展を期していきたい」と語った。同組合の理事長は今度で三代目であり、初代は加茂飛智男氏（有東横娯楽）、二代目が内田博氏（㈱友栄）。

左の写真は加茂新理事長、上の写真は左から右へ新役員高橋氏、吉川氏、武市氏、高畑氏、加茂氏、早見氏、山本氏、八尾氏、高柳氏。

6月2日のＪＯＵ臨時総会のようす

ＪＯＵが業界で初めて 青少年国民会議会員に

この総会は六月例会と併せて開かれたもので、例会では各種報告や情報交換などが行なわれたが、その主な内容は次のとおり。①新しく加入した組合員として有星谷アミューズメント（本社静岡県田方郡、星谷幸男社長）が紹介された。②長年発行してきた同組合の機関紙「ＪＯＵ・オペレーターニュース」は経費の問題などから休刊することになり、例会議事録についてはその都度速やかに組合員に配布されることになった。また③同組合はこれまでの青少年非行防止の努力が認められ、このほど㈳青少年育成国民会議（事務局東京、林健太郎会長）の正会員になったことが報告され、今後さらに青少年非行防止を推進していくことが確認された。なお同国民会議への加入はＡＭ業界では初めて。④ロケーションにおけるゲーム料金値下げの現状などについて情報交換が行なわれた。

このあと同ホテルにて懇親会がなごやかに開かれ、㈱岡本製作所「おみくじ」、㈱関西精機製作所「ミニコプター」、宝化学有「ザ・カラテ」、データイースト㈱「ＤＳテレジャン」などの製品紹介も行なわれた。

翌三日には船橋ＳＣ"らぽーと"のゲーム場（有タイガー娯楽経営）と西友ストア浦安店の屋上遊園地（㈱ドキ経営）のロケ見学をしている。

なお恒例の家族会を兼ねた八月例会は那須方面と決まっていたが、九州（別府・宮崎・鹿児島）に変更し期間は八月三日から四日間の予定となった。

子どもの日にキャラクターショー 1日プレビューも

'83年オープンめざす東京ディズニー

㈱オリエンタルランド（本社東京、高橋政知社長）による日本初のテーマパーク「東京ディズニーランド」建設は、昨年十二月三日の起工式以後着々と進められているが五十八年三月オープンをめざして、五月五日に白雪姫やミッキーマウス、ドナルドダックなどディズニーの人気者が浦安市にやってきて、楽しいショーを繰り広げた。

このキャラクターショーは同社がウォルト・ディズニー・プロダクションズの協力を得て、浦安市の市制施行記念行事への協賛参加の一環として行なわれたもの。浦安市の祝賀行事はやなぎ通りから豊受神社を経由して南小学校に至る一・㌔を歩行者天国の「お祭り広場」として実施されたが、このうち約二百㍍間が"東京ディズニーランド・ゾーン"となって、地元の人びとにひと足早く、楽しい"ディズニーショー"の雰囲気を味わってもらったことになる。

会場の中央には花で美しく飾られたステージが設けられ、白雪姫と七人の小びと、ミッキーマウスとミニーマウス、ドナルドダック、グーフィー、プルート、クマのプーさん、ピノキオなどが楽しいショーを繰り広げた。ショー全体の演出はエンターテイメント部門のディレクターであるラリー・ビルマン氏が担当した。このほか、ディズニースタイルのデキシーバンドも出演して雰囲気を盛りあげている。

また東京ディズニーランド"一日プレビュー"をオープンした。これは一一㍍四方のミニ・パビリオンで、同ランドの三百分の一の模型などを展示したもので、ここでは女性のツアーガイドが同ランドへの案内役をつとめた。

当日は同ランドのポスター五千枚が配布され、またミッキーやミニーなどキャラクターが子どもたちと楽しく遊び回り、午前十一時から午後六時まで楽しい時間を地元にもたらした。オープンまであと一年と九ヵ月に迫っており、いよいよ間近になってきた。

浦安市の子どもたちと遊ぶミッキーマウス㊧とミニーマウス

3部会、1委員会発足

"活動方針"を検討するJAMMA

日本アミューズメントマシン工業協会（事務局＝東京都千代田区永田町二の十の二、TBRビル、☎五九二ー二五六三、中村雅哉会長、正会員数七十五社、略称JAMMA）では五月以来、いくぶん試行錯誤的ではあるが、ショー特別委員会を除く三部会、一委員会をそれぞれ第一回会合を開くことにより発足させている。これら「部会」「委員会」はさきに部会長、委員長が決定しており、それぞれ二月のアンケート回答に基づき招集されている。

テレビゲーム部会

問題点を整理する部会委員 さらに「専門委」設置を検討

テレビゲーム部会（部会長＝中西昭雄氏・㈱タイトー）は五月十九日、TBRビルにて第一回会合を開き、部会活動方針と「部会委員」などを決定した。この会合には十五社が参加、まず部会活動方針として次のとおり検討、決定した。

「(1)テレビゲームが市場における主流をなしている現状から当部会に関連する諸問題は多く、また、他の部会、委員会及び他の諸機関と関連する事項も多いため、どのように問題点を整理し処理していくか討議する。

●模倣、許諾の関連諸問題＝不正競争防止委員会

●電取法に基づく諸問題＝電取委員会

●TVペイアウトマシンの諸問題＝メダルゲーム部会

●オペレーター、流通対策の諸問題＝ディストリビューター部会、NAO

●TVゲームの市場における規制に対する諸問題＝警察、PTA、NAO

●その他

(2)上記の討議により、テレビゲーム部会に委員会を設置し諸問題を整理の上、各問題点に応じて別に専門委員会を設置し、その処理に当たることを決定した」

次に「部会委員」については「JAMMA理事は協会活動の多面に多忙であるため、原則として除き他の部会員から選任することとする。ただし専門委員については選任された場合は協力すること」になり、部会委員は部会長のほか「関東地区三社、中部地区一社、関西地区二社」で構成されることになり、最終選任は部会長が行なうことになった。

また以上の決定に基づき、五月二十日付で部会長は次の「部会委員」六社を任命した。大森勝雄氏（大森電気㈱）、前田昌美氏（サン電子㈱）、川崎英吉氏（㈱新日本企画）、柿原孝氏（㈱テーカン）、鳥井末治氏（日本物産㈱）、菊池俊一氏（富創商事㈱）。

小型乗物部会

PR活動、価格問題などで "活動方針"について討論

小型乗物部会（部会長＝矢野徳蔵氏・㈱ホープ）では五月二十一日、TBRビルで第一回会合を開き、今後の同部会活動方針を検討した。この議事録は作成されていないが、大要次のとおり、八項目にわたる「活動方針」で討論したもようである。

①PR活動……娯楽機械の原点である乗物の良さを再評価しPRする。

②価格……乗物は製品の特性からアイデアライフが長く、発売期間が長いので、その間の原価高騰をユーザーに充分理解せしめる。

③ディラーの育成……一般産業界における問屋機構のような育成を待って、生産計画の安定化を図る。

④小売価格と値引率……各社まちまちな値引率を検討。

⑤電取費用の低減化、期間の短縮化

⑥登録制度の検討

⑦製品の安全化の検討

⑧製品の所轄官庁の明確化

ディストリビューター部会

全般にわたる課題を検討後 整理し、具体的な対処法模索

ディストリビューター部会（部会長＝森健次郎氏＝㈱エスコ貿易）は六月三日、TBRビルにて第一回会合を開き、八社がこれに参加。まず同部会の性格上「メーカーとオペレーターの橋渡し役、コーディネイターとしての役割を通して共存共栄を図ること」を確認したうえで、同部会の活動を(イ)対メーカー、(ロ)対オペレーター、(ハ)対ディストリビューターの三方向とし、それぞれ次のとおりの問題点が摘出された。

(イ)に関して＝許諾、流通機構、運賃、価格、中古品処遇、市場規模と適正生産量、コスト、メーカー直販方式、その他のそれぞれに関するもの。

(ロ)に関して＝コピー品採用の排除、ロケ展開、商品に対する認識、今後の展望のそれぞれに関するもの。

(ハ)に関して＝共同歩調体制の確立、市場規模・市場与信、市場ニーズの把握、弱小メーカー助成、業界牽引のそれぞれに関するもの。

以上について活発に討論が行なわれ、次回からその具体化が進められることになった。

電取対策委員会

「派遣委員」を順次決める 改造問題については理事会

電取対策委員会（委員長＝福田哲夫氏・データイースト㈱）は五月二十七日、東京の秀和永田町ビルにて第一回会合を開き、旧JAAからの引継ぎ事項、活動方針、委員メンバーなど一部決定したり、決定を保留したりしている。この会合には五社が参加したが、まず決まったのは次のとおり。

㈳日本電気協会（JAAから派遣していた「委員派遣」は、電気用品調査委員会委員に福田哲夫氏が、第九部会第五分科会（機械玩具）委員に橋本暁氏（㈱タイトー）が、第六部会第一分科会（小形単相変圧器）委員に大石剛治氏（データイースト㈱）が、第六部会第二分科会（電圧調整器）委員に（㈱ナムコ＝人選は未定）が、それぞれ派遣されることになった。

旧JAAで実施していた「甲種電気用品登録制度」については、機械に貼付するシールをJAMMA名に切替える。また改造問題については「現在行なわれている基板交換とか、14㌅から20㌅への改造、白黒からカラーへの改造は将来必ず問題となるであろう」という意見が出た。しかし、これを公にし取締る方針を打ち出すと業界の死活に関することであり、大問題である。理事会に提起して方針を決定してもらう」としている。なお「周波数」に関して現行の電取法では、家庭用TVと比べゲーム機では基準が厳しく矛盾しているので、基準改訂を働きかける必要がある、としている。

同委員会の委員任命については五社が予定されたが、具体的には決定しきっていない。

タイトー 任天堂が 新作披露会 6月下旬から7月上旬にかけ

㈱タイトーは六月二十三日に東京で、二十五日に大阪で新製品発表会を開く。また任天堂レジャーシステム㈱は七月九日に東京（十日も）と大阪で新製品発表会を開く予定になっている。

本部はJAMMAに

三協会合同でショー委員会（6月2日）

（詳報）

五月二十七日のJAMMA、NAO、JAPEAの「三協会正副会長連絡会議」決定事項に基づき、六月二日、東京・永田町のTBRビルで「三協会合同ショー委員会」が開かれ、引続き「ショー実行委員会」が開かれ、十月に予定されている第十九回アミューズメントマシン（AM）ショーの出展募集や開催要領など基本的なことがらが決まった（一部既報）。

三協会が共同事業を行なうのはこれが初めてで、どのような調整が行なわれるか注目されていたが、JAMMAからは十社、NAOからは五社、JAPEAから五社の計二十社の各協会のショー委員に、各協会事務局が加わって「合同ショー委員会」が構成され、この日の合同委員会で大要次のとおり決定された。

名称＝第19回アミューズメントマシンショー、主催＝JAMMA、JAPEA、NAOの三協会、テーマ＝『健全な娯楽、明るい社会』（昨年と同じ）、会期＝十月六日から八日までの三日間、会場＝東京・国際貿易センター新館一、二階。

上の写真は昨年の第18回AMショーのもの

ショー事務局本部はJAMMA事務局内に置かれることになり、ショー開催にともなう『剰余金』の分配については『三協会平等』を基本とするが、JAMMAが本部となるために必要な経費は『臨時経費』として認められることになった。

出展資格については『出展のための駆け込み入会を排除するため』昨年十二月末に旧JAA会員であった者で、今年七月二十五日現在三協会のいずれかに所属しておりかつその協会所定の会費を納入しまたその協会のショー委員会の承認を得たもの――に限ることになった。なおJAMMAの新会員については特別に審査のうえ出展できる、とされまた、賛助会員および準会員については部品（パーツ）の出品は認めるが完成品の出品は認めないことになっている。

プライベートショーの規制 会期前2ヵ月間、会期後10日間

会場計画は概ね昨年同様であるが、出展料については小間部分が一小間九万九千円、面積割り部分が一平方㍍当たり八千円（ただし一機種で二百平方㍍を超えるものは同じく五千円）となり、昨年より割安となった。また、メダルゲーム機の展示区分については廃止の要望が強いので、関係官庁の意向を打診することになっている。

AMショー開催にともなう"プライベートショーの規制"については、今回「会期前の二ヵ月間会期後十日間は出展者独自のプライベートショーができない」ことになり、従来よりいくぶんか規制は緩和された。ショー開催期間の二日目の夜は昨年同様"懇親会"が開かれるが、今回は三協会による懇親会となり、空前の規模になる見込みである。

その他、基礎小間装飾業者は㈱フジヤ、電気工事業者は田中電設㈱にそれぞれ従来どおり決定、またいわゆる"記念品"は今回から廃止することに決定している。以上の合同ショー委員会決定を終え、次のとおり「ショー実行委員」が選任され同委員会が構成された。

ショー委員長代行＝㈱セガ・エンタープライゼス・金子武司氏、篠原達志氏、実行委員長＝JAMMA・三上一雄氏、実行副委員長＝JAPEA・佐治史郎氏、NAO・太田良三氏。

実行委員＝（JAMMA関係）加藤鈑金工業・加藤繁一氏、㈱セガ・エンタープライゼス・三輪一郎氏、㈱タイトー・森武美氏、㈱ナムコ・市瀬龍雄氏。（JAPEA関係）三精輪送機㈱・小田安成氏、泉陽興業㈱・山田和幸氏、東洋娯楽機㈱・山田俊一氏。（NAO関係）アイレム㈱・田中治雄氏、㈱シグマ・駒井修氏。（報道関係）㈱アミューズメント産業出版・山県宗夫氏。（業者関係）田中電設㈱・柄沢宗勝氏、㈱フジヤ・石橋勇氏。

出展申込み期限は7月25日 ショー実行委員会が詳細決定

同日すぐさま第一回の「ショー実行委員会」が開かれ、さきの合同委員会決定事項のほかに決まった主なことは次のとおり。

会場計画は小間四百六十三小間、面積割一六四五平方㍍とし、出展申込みはそれぞれの所属協会事務局へ、七月二十五日までに出展料の払込みとともに済ませることとなった。

招待状については、今回もこれがなければショー会場に入場できないことになる見込みだが、経費削減の観点から招待状の印刷費を抑えるため、従来の無制限配布を廃止し、「一小間につき一定枚数を割当配付し、それ以上希望する場合は有償とすること」に決定した。

出展者に対する規制では今回さらに「酒類の提供、小間内の入場規制および記念品などの配布は絶対に行なわない」が加わった。

なお「ショー実行委員会」はその後、六月五日、十二日と開かれており、ショー開催へと実務的な準備が着々と進められている。

解散＝新協会発足後初の 三協会連絡会

AMショーは三者共催ほか協議

五月二十七日、東京の羽田東急ホテルで「三協会正副会長連絡会議」が開かれ、第十九回アミューズメントマシン（AM）ショーに関して、日本アミューズメントマシン工業協会（JAMMA）、全日本遊園施設協会（JAPEA）、日本アミューズメント・オペレーター協会（NAO）の三協会が三協会間の取り決めを行なった。

この会合には各協会から三名（NAOのみ二名）の正副会長が出席、もっぱら第十九回AMショーについてのみ、三協会間の取り決めを行なったわけだが、そこで決まった主なことがらは次のとおり。まず同ショーは三協会主催（共催）とし、各協会のショー委員を合わせ「合同ショー委員会」を構成するが、そのトップメンバーは次のとおり構成された。委員長＝中山隼雄JAMMA副会長（セガ社）、同副委員長＝辻本憲三NAO副会長（アイレム）、小嶋政吉JAPEA副会長（三精輪送機）。

ショー開催によって生じる利益金は、昨年の半分ぐらいと予定され、それを三協会に等分にて分配する。後援は昨年同様通産省、建設省などに依頼する。従来JAAが開いていた二日目の「懇親会」は三協会主催（共催）で開く（各会員すべてを対象にする）。以上のほか出展料金を安くするなどの検討事項があるが、すべてこれ以後は「合同ショー委員会」が決める。

3常務が誕生

ナムコ、担当常務制などで異動

真鍋　正氏

市川濤雄氏

横溝雄輔氏

㈱ナムコ（本社東京、中村雅哉社長）では六月一日付で、担当常務制を採用したうえで重役の一部異動を行なった。これは同社社内体制の総合化の推進と機動性の強化を目的としたもので、最大のポイントは三常務新設に表わされている。全取締役十名のうち異動のあったのは次の七名。

常務取締役＝営業担当（兼営業部長）真鍋正氏、管理担当（兼社長室長、管理会計部長）市川濤雄氏、開発製造担当（兼開発部長）横溝雄輔氏。

取締役＝大良武晴氏、同監査室長＝山田茂氏、同財務部長＝鈴木栄一氏、同調査部長＝崎田宗夫氏。

またナムコ・アメリカINCの取締役社長である中島英行氏は、ナムコの外国事業部長となった。

なお三常務のうち営業担当常務は営業部を、管理担当常務は管理会計部、総務部、財務部を、開発製造担当常務は開発部、製造部をそれぞれ担当するもの。

カナダの新遊園地 ワンダーランド

空前の規模と内容で5月23日からオープン

上の写真はカナダ・ワンダーランドの中心にある「クリフリバー」

カナダのディズニーランドとも言われる「カナダ・ワンダーランド」がオンタリオ州メープルの近くの百四十四㌶の広大な土地に、総工費一億一千五百万カナダドル（約二百一億円）をかけ建設中であったが、この五月いよいよオープンした。

同ランドはテーマ別に五つの世界に分れており、そのうち四つの世界が今回完成し、オープンしたもの。その内わけは〝世界の街〟〝中世の国〟〝一八九〇年世界大博覧会〟〝ハンナ・バーバラ幸福の国〟で、とくに〝幸福の国〟は子ども向け遊園地で、フレッド、ヨギ、バーニー・ラブルなどカナダの子どもたちの人気者の考案者の名前を採って名付けられた。なお五つめの世界〝カナダ開拓時代〟は八二年五月までに完成する予定。

同ランドの所在地はトロントから北西へ三十二キロのところ。オーナーはTBC社とGWLAC社。五月二十三日にオープン、九月二十七日まで開園する初年度の入場者数は約二百万人と見込まれている。各種遊戯施設はもちろん、ショーなども豊富に用意されている。

米国アタリ社が東京に アタリ極東開設

4月1日付で所長にハイト氏を任命

米国アタリ社（本社カリフォルニア州サニーベイル、ゲーム機部門＝ジョー・ロビンズ社長）ではこのほど、同社日本支社とも言える「アタリ・ファーイースト（極東）」事務所を開設することを明らかにした。

これは従来からあるアタリジャパン㈱（本社＝東京都大田区多摩川二の八の五、中村雅哉社長）とはまったく別のもので、アタリ本社直属の事務所として同社の極東（とくに日本）におけるマーケティングならびに販売分野の拠点になるもよう。

すでに四月一日付で事務所長にリピントン・ハイト氏が任命されているが、事務所所在地などは六月下旬には決まるもようである。

ハイト氏は米国ジョージア州出身、州立大学を卒業後軍隊に入り、そこで日本語を学んだ。七二年小さな電気メーカーの国際販売部長を経て、七五年㈱タイトーに入社、貿易部長を経て、七九年以後同社豪州の拠点タイトー・オーストラリア（本社シドニー）の責任者となっていた。

JAPEAの関西支部懇談会

6月24日に、また総会は26日に

全日本遊園施設協会（事務局＝東京都渋谷区渋谷一の十の三、☎四九八－四七六七、山田俊夫会長、会員数五十二社、略称JAPEA）では第一回通常総会を六月二十六日、和歌山・勝浦温泉で開くが、これに先立ち二十四日、大阪でJAPEA関西支部会員の懇談会が開かれる。

この懇談会は「関西支部の設置」がさきほどのJAPEA理事会（五月二十日）で決定されたことを受け、同支部の今後の運営と経費について関西支部としてどうするか話合うもの。開催場所は大阪・梅田の阪急グランドビル。

ジュークボックスによる ベストヒット 10（セガ社提供）

順位	曲名	レーベル	演奏者
1	ルビーの指環	エキスプレス	寺尾聡
2	夏の扉	CBSソニー	松田聖子
3	シャドー・シティ	エキスプレス	寺尾聡
4	街角トワイライト	エピック	シャネルズ
5	ブランデーグラス	テイチク	石原裕次郎
6	ブギ浮ぎI LOVE YOU	NAV	田原俊彦
7	セクシーミュージック	エピック	ノーランズ
8	出航(SASURAI)	エキスプレス	寺尾聡
9	ヨコハマ・チーク	RCA	近藤真彦
10	港・ひとり唄	HIR	五木ひろし

全日本地区：5月23日～6月5日の2週間

謹告

有限会社三立技研開発製造にかかるテレビゲーム機「ジャンピューター」並びにデータイースト株式会社開発製造にかかるテレビゲーム機「DSテレジャン」の発売に当たりましては各位よりご好評を賜り厚くお礼申し上げます。

右各ゲーム機は、右両社においてそれぞれ独自に考案、開発製造化したもので「ジャンピューター」の製造、販売、使用収益に関する権利はすべて有限会社三立技研に、「DSテレジャン」の同様権利はすべてデータイースト株式会社に帰属しております。

従って右両社の承諾なく「ジャンピューター（含基板）」、「DSテレジャン（含基板）」を製造、販売、使用収益することはもちろんのこと類似商品の製造、販売、宣伝、広告も両社の正当な権利を侵害することになります。右両社はこの種の権利侵害行為に対して不正競争防止法、工業所有権関係法、著作権法等に基づき断固たる措置を講ずる所存であります。関係各位におかれましては、前記の趣旨をご理解の上抵触される行為のないよう充分ご注意を賜り業界秩序維持のためにご協力下さいますよう警告かたがたお願い申し上げます。

なお、「DSテレジャン」の使用につきましてはご希望の各位に対し昭和五十六年九月一日以降その申し出に応じ許諾を与える予定でおりますので併せてお知らせ申し上げます。

昭和五十六年六月

東京都新宿区西新宿七－一－一
有限会社　三立技研

東京都豊島区南池袋三－九－五
データイースト株式会社
電話　〇三－九八八－二五七一

許諾業務委任者
株式会社　東京キャビオート
東京都港区西麻布一－十一－八　森ビル二F
電話　〇三－四〇四－二〇五六

許諾証紙

株式会社 三立技研

ジャンピューター 基板製造許諾証 No. 10103 有限会社三立技研

データイースト株式会社

製造許諾済証 A 07100 DECO データイースト株式会社

注目の音声認識

5回目迎えたマイコンショー（東京）

㈱日本電子工業振興会（本部東京、片山仁八郎会長）主催による「マイクロコンピューターショウ'81」が五月二十七日から四日間、東京・平和島の東京流通センターで開かれ、AM業界からはサン電子㈱が昨年に引続き出展するなど話題となっている。

ことしで五回目を迎えたこのショーは、わが国で唯一のマイコン専門ショーで、今回は〝マイコン・80年代をリードする主役〟をテーマに、昨年より十二社も多い九十六社がマイコン、パーソナルコンピューター（パソコン）、その他関連品を出品し、マイコン最新技術を披露した。入場者も従来より一段と増え八万六千人（主催者調べ）と盛況ぶりを示した。

同ショーは初期のころ、愛好者むけのTVゲームといった形での出品が多かったが、最近はより専門的な新技術をという傾向が強く、業者むけの実用例が多く見受けられた。従ってショーの中心は、前回に続きパソコンとなったが、これは最近のオフィス・オートメーション（OA）熱の高まりでパソコンが個人用端末機として急に注目を集めだしたことによるとされている。

技術的成果としては昨年の発声システムから音声認識システムへと、一歩また進んだ。この点ではサン電子を含めた十社ほどが出品、応用の模索が続いている。とくにサン電子は音声認識ボードを出品、実例として模型の列車を走らせ、操作を指示する〝特急〟〝東京行〟〝スタート〟など十六語の言葉の認識とそれによる動作をデモンストレーションして、注目された。ただ音声認識システムをゲーム機に導入するには「ゲーム中、興奮して声が乱れた場合など難点がある」（同社山口正則課長）としながらも、なんらかの期待は持てそうとしている。

以上のほか関東電子機器㈱が〝占いサービス〟をして関心を引いている。なお、大阪でのマイコンショーは七月二日から三日間、天満橋のOMMビルで開かれる予定となっている。

マイコンショーにてサン電子(上)と関東電子機器の出品光景

論潮 「出展資格」とは

今年のAMショーの準備は五月末から六月初めにかけてやっと始ったわけだが、早くも「出展資格」などをめぐって三協会の間では対立が起ったりして、関係者をやきもきさせている。JAA解散の過程ですでにAMショーについて具体的取り決めがなされていたならこうはならなかったろうと思えるのであるが、すべては混乱のさなかで進められたわけであり、今さら何を言っても始まらないという気がする。

しかし「出展資格」は小型機関係では本来的にJAMMA会員のみであるべきだ、とするJAMMA側の意見には、将来的に見ても問題はないだろうか。JAMMA側の考えでは、AM機のメーカー、販売会社が出展するのがAMショーだという単純な理屈のようである。従ってそういう出展社は当然JAMMAの会員になっておくべきだ、ということになる。NAOの会費が相対的に安いから、会員としては同一レベルで取扱えないという論議はあまりにひどいので、これはさて置くとして、JAMMA側の考えは以上につきると思われる。

会員でなければ出展できない、というのはそもそもあまり望しいことではない（特許法第30条第3項の規定による博覧会の資格を早々と放棄することでもある）。ましてや会員以外からの出展を許すと、電取法違反やその他もろもろのAMショーのルールに反する者が多く出てくるから、と言うのは根本的におかしいとされるべきである。まずアウトサイダーの存在を認めることであり、アウトサイダーと会員によって展開されている業界の無秩序な実態に対して臭いモノにフタをする方式と受けとられても仕方ないからである。

さらに言えばメーカー、販売会社しか出展させない、というのもおかしい考えと言えよう。関連品の出品や紹介はショーの内容を豊かにするはずだからである。余裕を失ない、対症療法ばかりに走ると、後にひどい結果をもたらす恐れがある。

ロジテック・グループで2新会社 富創が三分業化

TVゲーム機とカラオケ・ジュークのメーカーとして知られているロジテック・グループでは、従来製造部門がロジテック㈱、販売部門が富創商事㈱となっていたがこのほどさらに富創商事㈱の分業化・専門化を図るため、販売部門に新会社ロジテック販売㈱が、リース部門に新会社創和リース㈱がそれぞれ担当することになり、五月一日より発足した。

また、新会社の本社はそれぞれ五月十二日より左記に移転している。

ロジテック販売㈱＝東京都中央区八丁堀三の十の一、章山堂ビル、☎五五三－三四八一、川野行男社長。

創和リース㈱＝東京都中央区八丁堀三の十の一、章山堂ビル、☎五五一－八四四一、佐藤静雄社長。

なお富創商事は商品企画および開発部門に専念することになった。富創商事㈱＝東京都中央区八丁堀三の二十八の十五、日比谷河岸ビル、☎五五二－三三六一、菊池俊一社長。

6月19日に〝ゴルフ会〟

JAMMA有志

JAMMAではこのほど里見治氏（サミー工業㈱）と金沢義秋氏（㈱ジャパンレジャー）が幹事となって、会員を対象に「第一回ゴルフコンペ」の参加を募ったところ、二十八名が参加することになった。

同コンペは六月十九日、神奈川県の相模原ゴルフクラブで行なわれることになっている（詳しくは追って報道）。

社名変更

豊栄レジャー企画（旧・GM企画）＝札幌市豊平区豊平二条十一の三、☎（〇一一）八二三－〇九二九、黒田元三社長。

事務所移転

石井商事＝西宮市熊野町十三の二十六、☎（〇七九八）六四－一六九一、石井辰登社長。

法人に改組

日東エレクトロニクス㈱＝大阪市城東区諏訪四の十七の十四、☎九六八－三五五一、大石浩社長。

新 全国ゲーム場ガイド

上の写真は「ゲームセンター・モナコ」のアーケードフロア、右下の写真は同店の乗物フロアのようす。円内はムサシノコインマシン㈱の渡辺美虎社長。

東京二十三区の中で最も広い面積と最大の人口を抱えている世田谷区の北東部に北沢地域があり、北沢の中心的な駅が下北沢である。小田急線と京王帝都井の頭線とが交わる地点に両線の下北沢駅があり、新宿、渋谷という両副都心に約二十分で連絡している。近年とみに新宿や渋谷のファッショナブル指向が下北沢にも流れ込み、とくに駅北側地域は服飾や飲食関係の専門店が昔ながらの商店をはさんで立ち並んできている。駅南側は北側に比べると庶民的な雰囲気があり、この界隈の繁華街である南口商店街を中心として大衆的な店が多く、また夜の盛り場としてもにぎわっている。

ゲーム場はすべて人通りの多い駅南側に集中している。インベーダーブーム以後、TVゲームの下火とともにゲーム料金を下げる店が相次ぎ、今や下北沢のゲーム場すべてが全機種一ゲーム五十円か、または最新機種数台を除いて十円から五十円という料金設定になってしまっている。これはやむを得ない事情はあるにしても、他の店が料金を下げたから自分の店も――というようにゲーム料金の設定だけが運営のノウハウであるかのような状況になっていくことは、あまり好ましいとは言えないだろう。

『ムサシノ・プレイランド』は忠実屋の屋上にあり、この界隈では最古参のゲーム場。約二十五坪のテント張りのアーケードフロアと実効面積約四十坪の乗物機フロアに分けられており、アーケードゲームは電気メカのフリッパー十二台を中心に、アップライト型TVゲーム機八台、テーブル型TVゲーム機三台ほかプライズマシンやパチンコなど約三十台設置。乗物機はレール走行型「義経号」をメインに定置型やバッテリーカーなど十数台を設置している。同店を運営するムサシノコインマシン㈱の渡辺社長は

次ページへ続く

データ（順不同）

ゲームセンター・モナコ　世田谷区北沢2-5、☎414-4485、本社＝㈱マツヤ商事（☎413-7605）

ラスベガス　北沢2-13-6、☎412-0361、本社＝同上。

ゲームセンター・プリンス　北沢2-10-12、☎467-7589、直営＝プリンス。

ゲームイン・ZOO　北沢2-11-15、☎412-3955、本社＝㈱セガ・エンタープライゼス（☎742-3171）

ゲームランド・ジョイ　北沢2-14、☎410-0692、本社＝㈱タイトー（☎264-8611）

ムサシノ・プレイランド　北沢2-20-17、忠実屋屋上、☎413-7311、本社＝ムサシノコインマシン㈱（☎0422-22-4013）

新全国ゲーム場ガイド㉙ TOKYO 下北沢の巻

下北沢駅（京王井の頭線）
下北沢駅（小田急線）
北口
南口
あずま通り
ピーコックストア
駅前マーケット
富士銀行
第一勧銀
一番街
至・新宿
至・成城学園
至・渋谷
小田急ストア
下北沢南口商店街
忠実屋
丸井
茶沢通り
ゲームセンター・プリンス
ゲームイン・ZOO
ムサシノ・プレイランド
ラスベガス
ゲームセンター・モナコ
ゲームランド・ジョイ

「よそでは取扱っていないような古い機械を多く設置しているが、子どもたちにしてみれば初めて接する〝新機種〟になるわけだから結構楽しんでいる。しっかりしたメンテナンスを続けることで古い機械も生きてくる」と語る。遊びに古い新しいはなく、かつて人気のあった機種は新しい世代にもやはりアピールするものらしい。また同氏は「空気のきれいな屋上で遊ぶのが子どもにとっては最も健全」と語る。同店ではレール走行型乗物機とバッテリーカー以外はゲーム料金を十円から三十円に設定している。

「ゲームインZOO」は地下での運営でフロア面積は約五十坪。テーブル型TVゲーム機三十数台を中心に「ブラックナイト」などフリッパー六台、「バザーク」などアップライト型TVゲーム機九台など計六十数台を設置。この界隈でメダルゲーム機設置の店は同店だけで、「グランドダービー」一台のみ設置。ここはセガ社のロケテストに利用されており、「スペースオデッセー」、「ボーダーライン」など最新機種をそろえている。同店の垣内氏は「当店は入口の狭い地下にあるため、駅南口の前という最高の立地条件を十分に生かせていない」と語る。また他の店が一ゲーム五十円に下げてきた時に対抗策として『一ゲーム無料サービス』を実施するなどの工夫をしてみたが、あまり効果は上がらなかったという。現在同店では新機種以外一ゲーム五十円。

「ゲームランド・ジョイ」は約二十五坪のフロア面積に「スクランブル」などのテーブル型TVゲーム機二十五台を中心に、アップライト型TV機三台、フリッパー三台など計三十数台設置。沢店長は「人気のあるゲーム機のほとんどない現状では、サービス面でアピールするしかない」と語る。同店のゲーム料金は「ジャンピューター」のみ百円で、それ以外は五十円。飲み物サービスもある。

「ラスベガス」は約六十坪のフロアにテーブル型TVゲーム機約七十五台を中心に、アップライト型TV機十二台、フリッパー四台など計約九十台を設置。同店は飲み物サービスのほか、「バッティングチャンス」でホームランを出すとTVゲームが一回無料になるなどのサービスがある。

「ゲームセンター・モナコ」は約四十坪にテーブル型TVゲーム機三十数台を中心に「ミドルアース」などのフリッパー三台とTVドライブゲーム三台を設置。

「ラスベガス」と「モナコ」を運営する㈱マツヤ商事の庄司支配人は「客層に応じたサービスをすることで顧客をかなり引きつけている」と語る。

「ゲームセンター・プリンス」は約三十坪のフロアにテーブル型TVゲーム機二十五台を設置し、周りの壁際ならびに入口のドアの部分にもアップライト型TVゲーム機二十台とフリッパー十台（電気メカ七台）をズラリと並べたてており、やや窮屈な感じのレイアウトになっている。店内には常にこぶしのきいた演歌が流れ、一風変わった雰囲気を出している。

この界隈ではシングルロケも多く見られ、喫茶店はもとより散髪屋にまでテーブル型TVゲーム機が進出しているが、一つの店に一、二台程度という設置状況である。

「ゲームセンター・プリンス」の店内にて。

左の写真は南口駅前の地下で運営している「ゲームインZOO」の入口部分、上の写真は同店の店内のようすで、奥にもフロアがある。

「ゲームランド・ジョイ」

「ゲームセンター・モナコ」の店内のようす。

「ラスベガス」

特別寄稿

無断コピー（複製・模倣）に対する法的救済

――ビデオゲームが当面する問題――

土井 輝生
早稲田大学教授

上の写真はＴＶゲーム機国際会議の席にて土井輝生氏

はじめに

「ニューズウィーク」誌一九八一年三月九日号は、四八ページに、「アステロイズはやって来る」（The Asteroids Are Coming）と題して、西ロスアンゼルスのゲーム・アーケードのビデオゲームが多くのホワイトカラーを引きつけていること、アタリ社の「アステロイズ」が大変な人気をえていることを報じています。ビデオゲームは、娯楽産業の先端を行っていますが、業界の健全な発展とその技術の広範な視聴覚産業における利用は、コンピューター・プログラムに適切な法的保護を与えて不正競争を防止しなければ促進されません。

文化の発展は、模倣を抜きにしては考えられません。幼児は、親や周辺の人々の言葉や動作を模倣しながら成長します。科学技術の発達は、他人の研究開発を学ぶことによってうながされます。企業活動においても、他の業者の製品やそのマーケティングを模倣したり改良したりすることによって、競争が促進され、消費者が恩恵をうけることになります。

しかし、どの国も、特許法、著作権法、商標法、意匠法、不正競争法等の法律によって、模倣やコピーに対し、いろいろな政策にもとづく制約を課しています。ビデオゲームの開発、製造および販売に従事する業者が当面する問題は、これらの法規制のもとで、無断でビデオゲームのプログラムをコピーして競争製品を製造販売する業者に対してどのような救済をうけることができるか、であります。この問題をみなさんといっしょに考えてみることにいたします。

旧約聖書出エジプト記第二〇章一五節にでてくるモーゼの十戒の第八番目の戒律は、「汝盗むなかれ」です。この戒律を所有権の帰属と範囲がはっきりしている有体財産について適用することは、かんたんです。われわれが当面しているのは、他人が製造して販売したビデオゲームの機械を合法的に購入して、それに取り付けてあるＲＯＭ（Read Only Memory）を機械的にコピーしておなじプログラム内容のビデオゲームを製作するときなにかを盗むことになるかという問題です。盗むことによって侵害される財産権の対象として有体財産しかなかった旧約の時代には想像もできなかった問題を、二〇世紀のわれわれは考えなければならないのです。

この問題を解明するには、裁判所に訴えを提起して判決をうる努力をしなければなりません。二〇世紀の初頭においては、レコード産業が同じような問題に当面しました。一九〇八年のアメリカ合衆国最高裁判所の判例に、ホワイトスミス・ミュージック・パブリッシング・カンパニー対アポロ・カンパニー事件[注1]があります。裁判所は、ピアノを自動的に演奏する穴を開けたミュージック・ロールは当時の著作権法にいう「複製物」（copy）ではないと判決しました。

現在でも、オランダに行くと、街頭で穴を開けたテープをハンドルで回わしてパイプ・オルガンを演奏する人をよく見かけます。この判決によって、音楽の著作権者は、無断で録音物が作られるのを差し止めることができませんでした。

この事件は、テストケースによってレコードの製造販売に著作権のコントロールがおよぶかをあきらかにするため、多くの音楽出版社の協力によって提起されました。この判決の翌年、新しい著作権法が制定されて、著作権のなかに録音物を製造する権利が加えられました。

七〇年後の今日では、ビデオゲームの製造者が、裁判所に訴えを提起して、ゲームのコンピューター・プログラムを盗用から保護する努力をしなければならないのです。

（注1）White-Smith Music Publishing Co. v. Apollo Co., 209 U.S. 1 (1908).

LIFE/STYLE
The Asteroids Are Coming

News Week march 9,1981, P48から
内容については本紙第161号に既報

ミュージック・ロールで自動的に音楽を演奏するプレイヤーピアノの1例（出典不詳）

コピー（複製・模倣）の態様

コピーすなわち複製や模倣には、いろいろな種類のものがあります。無断でそれがなされるとき法的救済がうけられない場合もあり、救済をうけられるかどうかはっきりしない場合もあります。法的救済がうけられるとしても、適用される法原則はいろいろ違います。ビデオゲームのコピーの問題を検討するまえに、いくつかの事例をあげて、このことを明らかにしようとおもいます。

一九七一年二月三、四日の日刊新聞は、日経マグロウヒル社の雑誌「日経ビジネス」の購読者リストを格納した磁気テープがなに者かによってコピーされ、そのコピーが日本リーダーズ・ダイジェスト社に八二万円で売られたという事件を報道しました。日経マグロウヒル社は、リーダーズ・ダイジェスト社を告訴しましたが[注2]、それを取り下げて和解しました。磁気テープのなかに入っている価値のある情報だけを窃取しても、日本の刑法上窃盗罪とすることは困難です。民事の訴えを提起して、コピーしたテープの使用を差し止めることも非常にむずかしいとおもいます。アメリカには、顧客リストを含めて営業秘密ないしトレード・シークレットの盗用に関する判例が非常に多く、その保護についてコモン・ローの原則が確立されています。営業秘密の保護はコンピューター・プログラムについても必要ですが、ひとたびビデオゲームを市場に出すと、どのような手段をとっても、ＲＯＭをコピーするのは時間の問題です。

おなじく技術の発達がもたらした問題に、複写機器による著作物のコピーがあります。著作権侵害が行なわれていることがわかっていても、実効的な対策をこうずることができないのが現状です。

店舗のコピーは、不正競争防止法によって防止することが可能です。「週刊ホテルレストラン」誌一九八〇年一〇月十七日号三六頁には、「店舗のコピーはどこまで許されるか」と題して、フランチャイズ制をとっている長崎ちゃんぽんの店「リンガーハット」が模倣された事件が報じられています。建築著作物の著作権侵害を理由として模倣を阻止することもできます。判例には、[注3]「札幌ラーメンどさん子」事件や、「8番ラーメン」事件[注4]があります。

ハンドバッグその他の有名ブランドの雑貨の模造品は、数多く出るようになりました。この分野では、商標法、意匠法、不正競争防止法など、いろいろな法律のもとでニセ物を押えることが可能です。この分野では、非常に積極的にニセ物排除の努力が続けられています[注5]。いくつか判例がでています。

タイプフェースすなわち活字の書体の模倣に対しては、著作権侵害にならないという判例[注6]と不正競争防止法に違反しないという判例[注7]がでています。タイプフェースの保護は、新しい立法によらなければなりません。

漫画キャラクターを盗用して商品を製造販売する行為は、著作権侵害となりますので、著作権法によって救済を求めることが可能です。一連の判例があります[注8]。写真のコピーも、著作権侵害となります[注9]。

有名な歌手やスポーツ選手の名前や肖像を無断で商品やその宣伝に利用する行為に対しては、民法の不法行為の一般規定である第七〇九条によって救済を求めることができます。これは、プライバシー権に対応するパブリシティー権の保護の問題です。

音楽の模倣すなわち盗作は、著作権侵害となります。しかし、流行歌の場合には、原告は、被告の楽曲のメロディーが原告の楽曲のメロディーと似ているだけでなく、被告が原告の楽曲を参考にして作曲したことを立証しなければなりません[注10]。

最近では、香水の香りの模倣に関する判例がでています。「SWEET LOVER」という名称の香水を製造する業者が、自分の香水に番号を付し、この番号のものは有名な外国のどの香水に香りが似ている、この番号のものはどの香水の香りに似ているというように表示しました。裁判所は、品質について誤認を避けるように表示されているから不正競争とはならないといいました[注11]。

ＲＯＭに格納されたコンピューター・プログラムのコピーは、これらのコピーの事例のどれにも該当しませんが、救済の面では、互いに関連させて、いろいろな可能性を検討しなければなりません。

（注2）日本経済新聞一九七一年二月三日、四日、朝日新聞一九七一年二月三日、四日参照。日本経済新聞一九七一年二月一九日には日本リーダーズ・ダイジェスト社の謝罪広告を掲載する。

（注3）東京地裁昭和四七年一一月二七日判決、北国商事株式会社対栄光商事株式会社（判例時報七一〇号七六頁）。

（注4）金沢地裁小松支部昭和四八年一〇月三〇日判決、8番ラーメン本部こと後藤長太郎他対塩屋智慧子（判例時報七三四号九一頁）。

（注5）たとえば、東京地裁昭和五三年五月三一日、シャネルSA対梅沢秀文（判例時報三六八号三六九頁）、大阪地裁昭和五五年三月一一日判決、クリスチャン・ディオールSARL対ヒルビー株式会社（特許と企業一九八〇年六月号六〇頁）。

（注6）東京地裁昭和五四年三月九日判決、八木昭興対桑山弥三郎（特許と企業一九七九年四月号五四頁）。

（注7）東京地裁昭和五五年三月一〇日、伊藤勝一対株式会社京橋岩田母型（特許と企業一九八〇年四月号三四頁）。

（注8）土井「キャラクター・マーチャンダイジングの法的基礎――フィクショナル・キャラクターと有名実在人物の氏名肖像の保護――」(1)―(4)マーチャンダイジング・ライツ・レポート一九八〇年四月号一五頁、五月号一八頁、六月号二二頁、七月号一七頁。

（注9）最高裁昭和五五年三月二八日判決、白川義員対天野正之（判例時報九六七号四五頁）。

（注10）最高裁昭和五三年九月七日、インターナショナル・ミュージック・パブリッシャーズ対鈴木道明（民集三二巻一一四五頁）。

（注11）東京地裁昭和五五年一月二八日判決、パルファム・クリスチャン・ディオール他対株式会社ジュン・アンド・カンパニー（特許と企業一九八〇年三月号六八頁）。

特別寄稿

政府委員会によるコンピューター・プログラムの法的保護の検討

知的創作物であるコンピューター・プログラムになんらかの法的保護を与える必要性については、これを否定する人はないとおもいます。過去十年にわたって、国際的にも国内的にも、現行法のもとでどのような保護が可能であるか、また適切であるか、およびどのような立法が必要であるかが検討されてきました。そして、現在にいたるまで決定的な解決策が見いだせないので、いぜんとしてその努力は続けられています。日本では、通産省と文化庁がコンピューター・プログラムの法的保護の問題を研究しました。

一九七一年六月、通産省重工業局は、「ソフトウェア法的保護調査委員会」を設置して、ソフトウェアの流通を促進する政策的立場から、どのような保護が適切であるかを審議させました。この委員会は、一九七二年五月、「ソフトウェアの法的保護について――中間報告書」を発表しました。

委員会は、特許法や著作権法はソフトウェアの保護に適していないので、新規立法を必要とするが、その場合、第一にソフトウェアの流通を促進するためある程度のプログラムの公開を認める、第二にプログラムの所有者はとくに反対の定めがないかぎりプログラムの開発に必要な資金を提供したものとする、第三に自分が作ったプログラムを他人が複製使用するのは禁止できるが他人が独立に開発するのは差支えないものとする、第四に侵害訴訟において挙証責任を転換し違法行為の差止請求を認める、などの規定を設けるべきであるとして、特別の登録制度を採用することを提案しました。

これと並行して、文化庁は一九七二年三月、著作権審議会に第二小委員会（コンピューター関係）を設けて、コンピューター・プログラムの著作権保護を含めて、コンピューターをめぐる著作権問題を検討させました。この小委員会は翌年五月までたびたび会合して討議し、一九七三年六月一日審議会に報告書を提出しました。

小委員会は、報告書の第一「ソフトウェア関係」において、「プログラムは、コンピューターに対する指令であって、一つの結果を得ることができるようにいくつかの命令を組み合わせたもの」と定義して、プログラムにはハードウェアの構成部分の調整や制御を行なうオペレーション・プログラムと、オペレーション・プログラムが与えられたのちに具体的な仕事を行なうためにコンピューターに計算させ、または判断させるアプリケーション・プログラムがあることを指摘したのち、「プログラムの多くは、いくつかの命令の組み合わせ方にプログラムの作成者の学術的思想が表現され、かつ、その組み合わせの表現はプログラムの作成者によって個性的な相違があるので、プログラムは著作権法第二条第一項第一号にいう『思想を創作的に表現したものであって、学術の範囲に属するもの』として著作物でありうる」と述べています。

委員会は、このようにコンピューター・プログラムが著作権法が保護の対象とする著作物であることを認めていますが、問題は、著作権によっていかなるプログラム利用行為をコントロールすることができるかにあります。著作権法は、第一七条二項に「著作者人格権及び著作権の享有には、いかなる方式の履行をも要しない」と規定していますから、プログラムの著作者は、登録その他の手続きを要求されることなく、プログラムを作成すると同時に自動的に著作権を取得し、保護をうけることになります。

著作権によるプログラムの保護が非常に限定されたものであることは、プログラムの実施を著作権によって規制することができるかを考えるとわかります。委員会は、報告書において、「著作権法上著作権の効力は、著作物の内容となっている一定の方法を使用する行為、すなわち実施にはおよばず、機械の組み立て方について記述した者は、その方法に対し独占権を有するものではない。プログラムをコンピューターにかけプログラムを実施することは、プログラムの内容となっている方法を使用する行為であるが、その実施自体を著作権によって直接規制することはできない」と述べています。これは、特許による保護と著作権による保護との相違にほかなりません。

委員会は、さらに「プログラムの著作権者に対し、著作権の内容として実施権、すなわちコンピューターにプログラムを実施させる排他的権利を付与するための法改正を行なうことは、現段階においては適当でないと考える。これは、著作権が表現の利用を保護する権利であるのに対し、実施権が表現の内容をなす一定の方法の使用を規制する権利であり、実施権が著作権の概念になじまないためである」と説明しています。

政府機関による検討は、このあと進展していません。

（注12）土井「コンピューター・プログラムとその法的保護――著作権審議会と通産省委員会の結論」商事法務六三九号三五頁（一九七三年）参照。

no.162 1981年 4 1 アミューズメント通信 ゲームマシン GAME MACHINE AMUSEMENT PRESS INC.

コピー対策を協議

無断模倣防止へ日米欧メーカー８社で共同宣言

TVゲーム機メーカー「国際会議」開催

申し合わせ

2めんに「共同宣言」文

TVゲーム機に関する「国際会議」共同宣言（全文）

上はＴＶゲーム機メーカーの「国際会議」のようすを伝えた本紙第162号から

ビデオゲームの無断コピーに対する救済

コンピューター技術が発達すると、ビデオゲームのPCBに装着されているROMのように、コンピューター・プログラムをROMに格納することができるようになり、かつ、このROMをかんたんにコピーすることによってその中のプログラムをそのまま盗用することができるようになりました。ビデオゲームの寿命は、一般に六カ月ぐらいといわれています。ビデオゲームの製造業者は、次々に新しいゲームのプログラムを開発しないと、競争に勝つことができません。

既存の特許制度はコンピューター・プログラムの保護に不適切であることは、この問題が検討された当初から指摘されていました。たとえプログラムについて特許を取得することが可能であっても、寿命が短いプログラムにとっては特許に依存することができません。また、ROMをつけた機械を市場に出すと、即座にコピーできますから、営業秘密の性質は失われます。したがって、現在では著作権保護がもっとも適切だといわれています。

コンピューター・プログラムは、

特別寄稿

一般に、コンピューターにどのようにして問題を解決するかを教える一連のインストラクションであると理解されています。プログラムが最終的にROMに格納され、機械に取り付けられるまでには、いくつかの段階をへなければなりません。

第一の段階は、プログラムの論理を図表化したフロー・チャートの開発です。これは、一定の問題を解決するための論理的なステップを定めたものです。

第二の段階は、フロー・チャートをフォートランやコボルのようなコンピューター・プログラミング言語に翻訳したソース・プログラムのコーディングです。ソース・プログラムは、カードにパンチしたり、ディスク、テープ、ドラムなどに記憶させたりすることができます。

第三の段階は、プログラミング言語を機械によって読むことのできるコンピューター言語である機械言語に翻訳したアセンブリ・プログラムの作成です。ソース・プログラムは、経験のあるプログラマーであれば理解することができますが、アセンブリ・プログラムは、熟練したプログラマーでないと理解することができません。

最後の第四段階は、機械言語を一連の電気衝撃を与える装置に転換したオブジェクト・プログラムの作成です。オブジェクト・プログラムは機械的プログラム自体であって、特別の機械の助けがないと読むことができません。熟練したプログラマーといえども、これを理解することは不可能に近いといわれています。ソース・プログラムは書いたものですが、オブジェクト・プログラムは機械のトゥールないしパーツです。ROMは、このようなオブジェクト・プログラムを格納したものです。

ビデオゲームのROMの無断コピーに対して著作権保護を主張するには、少なくとも三つのアプローチがあります。

第一のアプローチは、コンピューター・プログラムは著作物であり、これを格納したROMはその複製物であるから、このROMを無断でコピーすることは、著作権のなかの複製権の侵害であると主張することです。著作権法第二条一項一五号は、「複製」の語を「印刷、写真、複写、録音、録画その他の方法により有形的に再製することをいう」と定義しています。また、第二一条は、「著作者は、その著作物を複製する権利を専有する」と規定しています。

第二のアプローチは、ビデオゲームのプレイの開始前およびプレイ中にブラウン管に生ずる連続影像は「映画の著作物」を「上映」して生ずる影像であると主張することです。そうすると、ROMの無断コピーが複製権の侵害といえるばかりでなく、無断でコピーしたROMを取り付けたニセ物ビデオゲーム機械を置いて営業するゲーム場に対して、映画の著作物の上映権の侵害を主張することができます。

著作権法は、第一〇条に著作物を例示するなかに「映画の著作物」をかかげていますが、これを定義していません。しかし、第二条三項は、「この法律にいう『映画の著作物』には、映画の効果に類似する視覚的又は視聴覚的効果を生じさせる方法で表現され、かつ、物に固定されている著作物を含むものとする」と規定しています。この規定を見ると、「映画の著作物」には、伝統的な映画フィルムばかりでなく、これと同様の連続影像を生じさせる効果をもたらす磁気テープやその他の固定物も含まれることがわかります。著作権法第二条一項一四号は「録画」を「影像を連続して物に固定し、又はその固定物を増製することをいう」と定義していますが、「映画の著作物」は録画物に限定されていないことに注意すべきです。第二六条一項は、「著作者は、その映画の著作物を公に上映し、又はその複製物により頒布する権利を専有する」と規定しています。

第三のアプローチは、ビデオゲームのプレイ開始時に発せられる連続音のメロディーが原楽譜に書かれた「音楽の著作物」の複製物による演奏であると主張することです。プレイ開始前に演奏される楽曲は、原楽譜からプログラマーの手をへてROMに格納されます。演奏はこのROMによって行なわれます。このROMは、楽曲の演奏の音を固定したものではないので、「レコード」ないし録音物ではありません。ピアノやパイプオルガンを自動的に演奏するための穴を開けたテープや、オルゴールの音を出す針のついたシリンダーや有刺円板と同様です。しかし、これらのものは、録音物と同様に、楽曲を有形的に再製した複製物です。したがって、楽曲を演奏するROMの無断コピーは音楽著作物の複製権の侵害となり、無断コピーしたROMを取り付けたビデオゲーム機械を公衆の使用に供することは演奏権の侵害となります。著作権法第二二条は「著作者は、その著作物を、公衆に直接見せ又は聞かせることを目的として上演し、又は演奏する権利を専有する」と規定しています。

むすび

ビデオゲームの無断コピーに対しては、ただいま数件の訴訟が係属しています。一九七九年、株式会社タイトーは、日本物産株式会社ほか三社を相手にして、「スペース・インベーダー」について著作権法および不正競争防止法違反を理由として訴えを提起しましたが、日本物産との間には、一九八一年二月四日和解が成立しました。[注13] 一九七九年一二月一八日には、株式会社ナムコがビデオゲーム「ギャラクシアン」について、不正競争防止法にもとづく仮処分命令を得ています。[注14]

このような努力が続けられると、ビデオゲームの著作権保護が明確にされるのもそう遠くないとおもいます。アメリカ合衆国でも、並行して侵害製品を排除する努力がなされています。

（注13）「ゲームマシン」一九八一年三月一日（一六〇号）参照。

（注14）大阪地裁昭和五四年一二月一八日決定、株式会社ナムコ対西日本販売株式会社。この事件は、つぎの記事に紹介されている。「㈱ナムコ、業界のコピー機問題解決に新局面を拓く」（「アミューズメント産業」一九八〇年一月号三六頁）参照。

《編集部による註》

本紙第162号にて既報のTVゲーム機メーカー、日米欧八社による「国際会議」（三月九日、ホテルオークラ）で行なわれた基調講演の内容を土井輝生氏がまとめたものが、以上の内容である。

以上のうち「ビデオ・ゲーム」とあるのは、一般にいうTV（テレビ）ゲームをさすものとされる。ちなみに英語でいう Video Game とはTVゲーム一般をさすとともに、製品としてのTVゲーム機を意味する場合があり、業者サイドでは後者のほうが多いようであり、家庭用テレビと接続して用いるシステムないし製品は Home Video Game とされ区別されている。

本紙本文では、録画・再生の「ビデオ」と区別し、また家庭のテレビとも意味の異なるところから、「TVゲーム機」に統一している。

土井輝生氏の略歴

大正15年９月２日生

〔学　業〕

昭和18年４月―20年８月陸軍士官学校在学（59期）、昭和24年４月法政大学法学部編入学昭和27年３月同卒業、昭和27年４月早稲田大学大学院法学研究科入学昭和29年３月同修士課程終了（法学修士）、昭和29年９月―昭和32年８月フルブライト交換学生としてアメリカ合衆国に留学ミシシッピー大学ロー・スクール・チュレーン大学ロー・スクール（マスター・オブ・シヴィル・ロー）、ハーバード大学ロー・スクールで勉学。

〔職　務〕

昭和33年４月早稲田大学に就職。助手、専任講師、助教授をへて現在教授。法学部で国際私法および工業所有権法を担当、大学院法学研究科で国際私法を担当。

昭和43年―44年ワシントン大学客員教授（知的所有権法、国際契約法、比較法担当）。法学研究科で国際私法を担当。

兼任　法政大学法学部講師（国際私法）、青山学院大学大学院（国際私法）、東北学院大学法学部（国際私法）。

政府関係　　著作権審議会委員、公正取引委員会国際問題研究会会員。昭和47年著作権審議会第２小委員会（コンピューター関係）委員、昭和47年通産省ソフトウェア法的保護調査委員会委員。

学会関係　　著作権法学会理事、工業所有権法学会理事、法とコンピューター学会理事。

〔その他〕

国際商事仲裁協会名簿仲裁人、発明協会工業所有権実施あっ施および評価委員会委員、オランダ、サイトフ・アンド・ノルドフ国際出版社編集委員。東アジア・太平洋著作権セミナー政府代表（昭和48年、昭和51年）。

〔主要著書〕

The Intellectual Property Law of Japan (Sijthoff & Noordhoff, 1980).

Trademark and Unfair Competition Law of Japan, Digest of Court Decisions (AIPPI Japan, 1980).

Patent and know-How Licensing in Japan and the United States (edited with Shattuck, Univ. of Washington Press, 1977).

「アメリカ商事法ハンドブック」（編、同文館1976年）。

「多国籍企業の経済学」（山崎清、小林規威と共著、毎日新聞社1975年）。

「インテレクチュアル・プロパティ」（商事法務研究会1972年）。

「フランチャイズ・システム」（商事法務研究会1972年）。

「国際契約ハンドブック」（同文館1971年）。

「国際知的財産取引の基本問題」（酒井書店1970年）。

「特許・商標・著作権保護の国際問題」（酒井書店1970）。

「パテント・ライセンス」（商事法務研究会1968年）。

「工業所有権・著作権と国際取引」（成文堂1967年）。

「ノウ・ハウ」（商事法務研究会1966年）。

〔著作権関係論文〕

「コンピューター・プログラム保護と取引の法律問題」金融法務事情587号４頁（1970年）。

「コンピューター・プログラムの特許保護」商事法務研究499号９頁（1969年）。

「コピー機器による複写複製と著作権保護」マイクロ写真1977年１月号10頁。

"Legal Protection of Computer Programs……Reports of Two Government Committees", PATENTS & LICENSING Dec. 1973, P.3.

西武八尾 屋上遊園「太陽の広場」

西武では関西最大店舗 ゆとりある屋上遊園地

五月二十九日、大阪の八尾市に、八階建ての西武百貨店八尾店が華々しくオープンした。大阪では阪急や高島屋、阪神につぐ四番目の営業面積を持つ大型百貨店で、西武傘下では東京・池袋店についで二番目の広さ――。堤清二氏が率いる西武流通グループの“関西熱”のほどが分かろうというものだ。

関西には既に高槻店（大阪）、大津店（滋賀）を擁する同グループだが、さらにこの地方に「西武」をアピールしたい意向を持っていた。そこへ、たまたま八尾市当局から市街地再開発事業の一環として誘致があり、それを機に「八尾西武」を関西の拠点とすることに決め、力を注いできたという。

当面のライバルは「なんば高島屋」。そのせいかイメージ・アップを十分考慮して、コンサートや演劇、彫刻展などの催し物ができるホール、また「水時計の広場」や「まつりの広場」といったパブリック・スペースを充実、加えて東京、大阪の有名専門店約三十軒をテナントとして入れ、訪れる人に「在阪のデパートとは違って、なにかアカぬけしているようだ」と言わせるほどの斬新な内装ぶりを示している。

なんばからは近鉄で三、四十分だが、郊外大型デパートとして千二百台収容できる大型駐車場も併設、この一ヵ月で南大阪の商圏を変えたといわれる。

来店者は、やはり地元八尾からが多い（約半分）が、なかでも人気があるのが屋上「太陽の広場」だとのことで、開店以来、大盛況。その理由を、同店販売部の鈴木大三郎課長は、①大阪、とりわけ八尾周辺は遊び場が少ない、②レストラン街（八階）もにぎわっており、その結果、③買い物して食事して遊ぶ、という三つが互いに効果を上げている――としている。

実際、子供連れの客には屋上は格好のプレイランドだ。二百坪ほどの人工芝はヨチヨチ歩きの幼児やその親たち、フィールド・アスレチック（スウェーデン製）には小、中校生らが遊んでおり、無料のせいもあって最も活況を呈している。

総坪数千二百坪の「太陽の広場」のうち、アミューズメント施設（人工芝を除く）はほぼその四割。平日の売上げは二、三十万円あり、休日にはその数倍の額に達するという。

ミニ蒸気機関車も走り 大型メリーが彩りそえる

さて、この「太陽の広場」のアスレチックを除くアミューズメント関係を運営しているのが、㈱岡本製作所（本社＝大阪市福島区鷺洲三の六の二十一、☎四五一―六一五六、岡本明三郎社長）だ。まず「広場」で目につくレール走行式SL「弁慶号」やメリーゴーランドは同社製のもの（明昌特殊産業㈱が協力）。また十台あるバッテリーカーもそうだ。

「弁慶号」（DI51）は客車三両編成で二十四人乗り。中央に設置されている太陽電池発電装置の周りを走る。運行中に出すケムリは蒸気によるもので、これは日本でも初めてのはずと同社では自負している。“運転手”の佐々木氏は「休日はいつも満員で平日でも運行は切らしたことはない」と忙しそうだ。一回一周、百五十円。

メリーゴーランドは三十四人乗り。SLほどの人気はないようだが、それでも乗った子供たちを見守る親たちの楽しそうな顔がよく目についた。

同社の妙中英二課長は運営の方針について「西武側とよく相談をして、ゆったりとしたスペースをとって小型遊園地化をめざすということ、色、デザインは西武のカラーである紺系統を多く用いました」と語っている。

その紺色。定置式乗物機やゲーム機のコーナーは紺色のテントの中だ。「スクランブル」や「パックマン」などのTVゲーム機十一台を中心にアーケードゲーム機三十数台、小型乗物機では「UFO」や「F1カー」など定置型のもの十台である。バッテリーカーは「ミニミニカー」のコーナーに十台、走り回っている。

なお八階にも同社運営のコーナー「カジノ八尾」があり、テーブル型TVゲーム機十台が設置されており、にぎわっている。

定員34人のメリーゴーランド

小さな子どもにも人気のあるバッテリーカー

写真上下ともゲームコーナーにて

客車3両編成のSL「弁慶号」（手前）と太陽熱発電装置

話題のマシン

新日本の新型宇宙戦ゲーム ヴァンガード

ヴァンガード

ヴァンガード（テーブル）

㈱新日本企画（本社大阪、川崎英吉社長）から新型TVゲーム機「ヴァンガード」が六月下旬発売となった。

これは宇宙戦争ゲームで、操作レバーで宇宙船を八方向に移動させ、四方向の発射ボタンで敵を迎撃しながらスペーストンネルを進み、最終地点にいるゴンドをやっつけるというもの。トンネルは六場面あり、場面の交替時や攻撃時にいろいろな指示が声となって出てくる。トンネルコース全体は画面右上で示され、まず右へ、次に右上、右、右下、右、上と針路方向が変わる。

第一場面はビル状のトンネルで、しばらく進むとエネルギーゾーンが現われる。これを通過すると一定タイム内宇宙船は無敵となり"体当り"できる。これ以外の場合は敵と敵弾とトンネルのいずれに当っても宇宙船は爆発する。一ゲーム三機（切替可）、一定得点以上で一機追加される。

場面は次々変化していくが、第四場面のストライプゾーンでは進撃を邪魔するガリメ（上下動する）やバリアが現われ、第五場面のブリーツゾーンではケムラスが登場。これにうまく三回包まれるとボーナス得点など、キャラクターの変化も多く飽きさせない。

定価テーブル型20"五十八万円、14"五十万円、アップライト六十八万円。

TVハスラー コナミ製、レジャック発売で

コナミ工業㈱（本社大阪、上月景正社長）製造、レジャック㈱（本社大阪、柴田登茂三社長）発売という形で、テーブル型TVゲーム機「ビデオ・ハスラー」が発売される。

これはビリヤードゲームのひとつをTVゲーム機化したもので、白玉をうまく動かして、番号のついた色玉をプールテーブルの四隅と左右中央のポケットに落していくもの。コントロールレバーで照準を決めボタンを押すと、白玉が照準に向って直進する。スピードは三段階ある。

一ゲームで、三パターンまでは白玉一個で三回シュートでき、三回以内に色玉をポケットに入れるとさらに三回シュートできる。四パターン以後は二回シュートできるなど延長していく。

得点は色玉の番×ポケットの倍率×パターン数×10。六回以内に全部入れるとボーナス得点。一回のシュートで二個以上ポケットに入れると倍増。一万点以上で白玉一個追加となる。

20"型定価六十万円。

ビデオ・ハスラー

新ハードの宇宙ゲーム クモ異星人迎撃 シグマ商事から「スパイダー」

シグマ商事㈱（本社東京、真鍋勝紀社長）からテーブル型TVゲーム機「スパイダー」が七月上旬発売となる。

これは宇宙から繁殖しながら地球を占領しようと降下してくるスパイダーを迎撃していくゲームで、コントロールレバーとボタン操作によるもの。斬新な色彩とコミカルな画面内容になっている。

画面上部の卵からスパイダーが生まれてどんどん繁殖し、糸を出してクモの巣のようなものを作りながら下降してくるのをレーザー砲で迎撃。敵の砲台への攻撃は、クモの糸が交わる点に出来た目玉のような「カクーン」からの攻撃のみで、これは時々不規則な赤色の線（スーパーウェーブ）を描きながら砲台を狙い撃ちしてくる。カクーンはクモの糸が交わるごとに増えていくが、画面上部に表示されたパワーがなくなると増加が止まる。

スパイダーが画面下部に着くごとに左右から緑色のベルトが伸びていき、十六匹が着陸すればベルトがつながってゲーム終了。スーパーウェーブをうまく撃てばベルトは短かくなる。最後の一匹になったスパイダーをやっつけるとボーナス得点となり、次のパターンへ進む。全部で八パターンあり、パターンが進むごとに敵の攻撃速度が速まり得点が倍加していく。

砲台は三基（切替可）だが、一定得点で一基追加される。なおパターン交替時に宇宙美人の顔が現われてほほえみかける。

14"型定価四十六万円、20"型定価五十万円。なお基盤販売もあり定価十五万円。

スパイダー

話題のマシン

2画面ワープ ナムコから「ワープ ＆ ワープ」

㈱ナムコ（本社＝東京都大田区蒲田五の三十八の三、朝日ビル、☎七三六ー二二一一、中村雅哉社長）からテーブル型TVゲーム機「ワープ＆ワープ」が発売される。

これは四方向レバーでファイターを操作し攻撃してくるベロベロをボタンによりやっつけていくもので、対戦場面が二つありワープにより場面を移動できることが特徴。

まず中央に一つの通路（ワープロード）だけがある画面で始まり、ベロベロが不規則に現われ攻撃してくるのを銃で迎撃していく。ベロベロは全部で二十四匹いて中央に近づくにつれて黄色から橙、赤と色が変化する。同色の三匹を連続して殺すと得点の高いミステリーベム（カエル、タコ、クワガタムシ）が登場。途中でワープロードに入ると画面は一転して迷路状の場面となる。ここでは時限爆弾で敵をやっつける。爆弾は色によって一秒から三秒までの間で爆発する。一度に何匹も被爆させるとその数に応じてボーナス得点。この途中でワープロードに入ればまた初めの画面に変わる。なおワープするにはワープサイン（二十秒間隔）が出ている時に限られる。敵に接触するか弾に当たるか、爆発に巻き込まれるとアウト。ファイター三人がやられるとゲーム終了。

得点はベロベロの黄色が六十点、橙九十点、赤百五十点。ミステリーベムはカエル百点、タコ千点、クワガタムシ二千点。時限爆弾で一度に二匹殺すと五百点、三匹千点、四匹二千点。一定得点以上でファイターが一人追加される。

定価未定。なお基盤販売も予定されている。

ワープ ＆ ワープ

宝化学が初のゲーム機 ザ・カラテ 注目の新機種、エスコ貿易が発売元

宝化学㈲（本社東京、山田孝良社長）製の初のアーケードゲーム機「ザ・カラテ」が㈱エスコ貿易（本社＝東京都港区三田三の五の十六、☎四五五ー六五一一、森健次郎社長）から発売される。

これは文字通り空手をテーマとしたもので、カワラを何枚割るかという腕力を試すゲーム。ボックス内の上部に握りこぶしがあり、中央部にカワラが積み重ねられ、下部に怪獣がいて、ボックスの手前には叩き盤がある。

硬貨を投入すると「オッス」の声が出る。次に初級（赤色）か初段（黒色）かのボタンを押し、その色の叩き盤を力いっぱい叩く。一呼吸おいてボックス内が光ると同時に握りこぶしが下に動き「パリパリ」という音とともにカワラを割っていく。カワラは全部で八枚あり、叩き盤を叩いた力量に応じて割れる。八枚全部を割るとカワラの最下部にいる怪獣が声を出して泣き、途中までしか割れない場合は笑う。

硬貨一枚で二回のプレイができる。力量により初級と初段とが選べるので、子どもから大人まで楽しめる。

定価七十四万円。

ザ・カラテ

テレジャン 2人用 データイーストがDCシステムで

データイースト㈱（本社＝東京都豊島区南池袋三の九の五、☎九八八ー二五七一、福田哲夫社長）からDC（デコカセット）システム「DSテレジャン」が発売となった。

これは同社麻雀ゲーム「テレジャン」の二人用で、画面はタテ型。一人用の場合はコンピューターが相手、二人用で二人が同時に対戦できる。タイマー制でうまく勝つとタイム延長となる。画面中央に持ち時間のタイマー数（最初三万点）、持ち点（最初三万点）、ドラ、捨てハイなどが表示。上部と下部にプレイヤーのパイが並べられ、フード付きで自分のパイは相手には見えない。

遊び方は麻雀と同じ要領で、配パイから捨てたいハイの番号ボタンを押し、ゲーム進行に応じてチー、ポン、カン、リーチができ、ウラドラやリーチ一発などもあって本格的。和了（あが）れば「ロン」ボタンを押すと、和了点数がスコアとタイマー数に加算（二人用で負けた側は同点数が減算）される。タイマーはゼロになるとマイナスに進み、流局または和了点数を加えてもマイナス点ならゲーム終了。二人用で片方のタイマーがマイナスの場合、硬貨投入で両者のタイムは最初に戻る。硬貨を追加投入しない場合、タイマーがプラスの側は残り時間をコンピューターを相手に対戦できる。

定価はテープからのゲームソフト信号の転記速度により二種あり、MD3型七十万円、MT2型七十五万円。既発売のDCシステム本体使用の時、テープ単価三万八千円、操作パネル二万五千円。

テレジャン 2人用

米国AMOA視察旅行募集

——TVゲーム機工場見学（予定）、ラスベガス
ディズニーランド、ユニバーサルスタジオ——

10日間　費用 493,000円

日程・コース

	月日	訪問地発着	摘　要
1	10月27日(火)	東京発 シカゴ着	日本航空（JAL）にて出発　…日付変更線… ロサンゼルスで乗継ぎシカゴへ　（シカゴ）
2	28日(水)	（シカゴ）	シカゴ周辺のTVゲーム機メーカー工場を見学（予定）　（〃）
3	29日(木)	（〃）	AMOA　EXPO81（10/29－10/31）を視察　（〃）
4	30日(金)	シカゴ発 ラスベガス	着後ホテルへ　各自カジノを視察　（ラスベガス）
5	31日(土)	ラスベガス発 ロサンゼルス着	着後ユニバーサルスタジオ他視察　（ロサンゼルス）
6	11月1日(日)	（ロサンゼルス）	ディズニーランド他視察　（〃）
7	2日(月)	（〃）	サンジェゴへ日帰りツアー、TVゲーム機メーカー工場他見学　（〃）
8	3日(火)	ロサンゼルス発 ホノルル着	着後市内AM視察、サヨナラパーティー　（ホノルル）
9	4日(水)	ホノルル発	JALにて帰国の途に ——日付変更線——
10	5日(木)	東京着	帰国手続後解散

安心、確実、便利な本紙主催米国ツアー

定評ある本紙主催、米国AMOA視察ツアーは、今年で第六回となります。今回の内容は十日間という短かい日程ながら、AMOAエキスポ81の視察を中心に、シカゴとサンジェゴでのTVゲーム機工場見学を組み合わせたのが特徴で、まさに実績ある本紙ならではの企画と言えるでしょう。見学先のメーカーはミッドウェー社、グレムリン社など大手メーカーを予定しております。コピー防止対策が強く、TVゲーム機市場が極めて安定して拡大しつつある米国の実情を見聞することは、今後の業界発展を見据えるための価値ある経験となるでしょう。

以上に加え、世界最大級のカジノ都市ラスベガスや、内容を増したディズニーランド、ユニークなAM施設であるユニバーサルスタジオなど、今後のAM研究に役立つスポットが今回のツアーに多数盛り込まれており、またハワイでのTVゲームブームにも接することもできます。

安心、確実、便利な本紙米国AMOAツアーは今回もさらに日程、費用ともに研究しつくしました（航空運賃七月値上げ分も折込み済み）。旅行取扱業者は近畿日本ツーリスト・上本町営業所で米国の各営業所が活用でき、今回のツアーの確実さ、快適さを保障します。

お申込みはお早めに

旅行費用四十九万三千円の内わけは、航空運賃、宿泊費、団体行動中の交通費、チップ・利用税などはもちろんのこと、食事は朝食八回、昼食三回、夕食五回分が含まれておりますので便利です（なお旅行費用に含まれていないのは渡航手続料、AMOA登録料、超過手荷物料、新東京空港使用料など、詳しくはパンフレットにて説明）。またこの費用は一括して業務用海外視察経費として認められるのも便利なところです。

米国ツアーは新東京（成田）空港を出発点としておりますが、今年から大阪からの乗継便（有料）がかなり便利になりました。その他詳しくはパンフレットを用意しておりますので、お早めにお問い合わせ・お申し込み下さい（定員二十名になり次第締切り）。

☎(06)314・0309　アミューズメント通信社
☎(06)768・4821　近畿日本ツーリスト㈱・上本町営業所（担当堀井）

国際化したアミューズメントニュース
INTERNATIONAL AMUSEMENT NEWS

海外の話題

英国で来年20ペンス貨発行に　再来年に1ポンド貨

日本では来年五百円硬貨がお目見えするが、英国では来年二十ペンス硬貨、再来年一ポンド硬貨が発行されることになり、硬貨に深い関係のあるBACTA（AM協会）とAVAB（自販機協会）では大きな歓声をあげている。

これはこの春政府筋から発表されたもので、従来からBACTAとAVABは一ポンド硬貨を発行するよう陳情を続けてきた結果、期待していなかった二十ペンス硬貨と合わせ新規発行されることになり、業界側の努力が実ったもの。しかし、政府筋によるとせっかくの二十ペンス硬貨は現在ある五十ペンス硬貨同様七角形になるとのことで、コインメカニズムとしてはかなりの困難を余儀なくされることが明らかとなり、うれしいが困ったことだと業界側では語り合っている。

ちなみに英国の現行通用硬貨は、最高額が五十ペンス（約二百五十円）で、その下は十ペンス（約五十円）、五ペンス（約二十五円）となっているが十ペンス硬貨は大きく重たいのが難点と言える。とくに現在TVゲーム機を含むアーケードゲーム機の遊戯料が昨年からの努力でようやく二十ペンス（十ペンス硬貨二枚＝約百円）に値上ったものの、キャッシュボックスがすぐに一杯になるなどオペレーターの手をわずらわせている。従って来年二十ペンス硬貨が新規発行されるのは大いに歓迎されることなのだ。

二十ペンス硬貨が七角形になることについては目下反対の声が多いもようであるが、国立造幣局は広く関連団体の意見をとり入れ、最終的なデザインを決定、来年中に発行するとしている。"また一ポンド硬貨についてはフランス、ドイツなみの高額硬貨として、英国では初めて作られるもの。

現行の50ペンス硬貨(左)と10ペンス硬貨(実物大)

Armor Attack
(Cinematronics)

米国シネマトロニクス社の最新機種「アムール・アタック」。XYモニター式で、内容は戦車ゲームで2人用で使用した場合は同時ゲーム展開となる。

若者を夢中にさせるTVゲームの規制法案否決

5月20日、英国下院で

英国の国会（下院）で、TVゲーム機の使用を制限する法案が五月二十日提出されたが、一一四対九四票で否決され廃棄となった。

これは『スペース・インベーダー』を始めとするTVゲーム機に若者たちが夢中になっている現状を憂い、機械のオペレーションに対し地方当局がコントロールするよう定める法案を、労働党議員のジョージ・フールクス氏が議会に提出したもの。調べによると全国で八万台のTVゲーム機がそれぞれ毎週平均二百ポンドも稼いでいるとのことで、貴重なカネをゲームごときものに消費し、果たすべき日課を放ってまで熱中している若者たちから、しばしTVゲーム機を遠ざけようと、その提案理由を説明している。

これに対し保守党議員のミシェル・ブラウン氏は、多くの国民に無害な楽しみを提供するこれらの機械の使用をコントロールするとは、それこそ反社会的である、と反論し、採決したところ見事に同法案は否決された。

この結果、ギャンブルでないTVゲーム機に対してはなんら規制されないことが、逆に明らかになったわけだが、日本の場合は……と考えさせられてしまう。

専務理事が就任

米国・メーカーの協会ADMA

さきほど発足した米国の小型AM機メーカーの協会であるADMA（アミューズメント・デバイス・マニュファクチュアラーズ・アソシエーション）ではこのほど、ボール・ヒューブシェ氏を専務理事に迎え入れたことを明らかにした。

同氏は一九五〇年にキーニィ社に入社して以来ずっと業界におり、三十年以上のキャリアを持つベテランで、七九年以来シカゴの住人となっている。なお事務局はシカゴ郊外のデプレーン（オヘア空港の北）になった。

ADMAの会員状況にはさほど変化はなく、創立メンバーの後にユニバーサルUSA社が加入したぐらいであり、いぜんTVゲームメーカーばかりの協会となっている。

シリーズ ⑤

警察庁調査による

都道府県別の G機による賭博犯検挙状況

(昭和55年1月～12月)

アミューズメント通信社編

管区	都道府県	ギャンブル機による賭博犯検挙数 件数	人員	押収遊技機 電光点滅式	回胴式	回転式	ルーレット	ピンボール	テレビゲーム機	その他	計
北海道	道本部	7	41	6	3		6				15
	旭川方面	1	3	3							3
	釧路方面	1	8	6						1	7
	北見方面										
	函館方面										
	計	9	52	15	3		6			1	25
東北	青森県	7	19	8							8
	岩手県	2	12	3		1					4
	宮城県	4	14		2		1				3
	秋田県	17	66	10			1			1	12
	山形県										
	福島県	3	35	12	2						14
	計	33	146	33	4	1	2			1	41
	警視庁	123	523	173	18		6	5	1	12	215
関東	茨城県	4	37		3	12				1	16
	栃木県	1	7							2	2
	群馬県										
	埼玉県										
	千葉県	6	42	5			2				7
	神奈川県	25	117	18	24	28	7	10		4	91
	新潟県										
	山梨県										
	長野県	11	13							2	2
	静岡県	4	60	4			1				5
	計	51	276	27	27	40	10	10		9	123
中部	富山県										
	石川県										
	福井県										
	岐阜県										
	愛知県	10	86	9						8	17
	三重県	3	12						1		1
	計	13	98	9					1	8	18
近畿	滋賀県										
	京都府	10	63	13							13
	大阪府	148	506	186	22	3				8	219
	兵庫県	20	96	22	4			1			27
	奈良県										
	和歌山県	4	16		3					7	10
	計	182	681	221	29	3		1		15	269
中国	鳥取県										
	島根県	1	5	4							4
	岡山県	12	51	17		1	2		1	14	35
	広島県	4	8	2					1	3	6
	山口県	2	7	2							2
	計	19	71	25		1	2		2	17	47
四国	徳島県										
	香川県	6	29	15							15
	愛媛県	5	26	4						1	5
	高知県	2	16	1			1				2
	計	13	71	20			1			1	22
九州	福岡県	10	32	10							10
	佐賀県										
	長崎県	2	18	3							3
	熊本県	4	17	5			3				8
	大分県	3	32	12							12
	宮崎県	4	8	4							4
	鹿児島県	1	19				1				1
	沖縄県	8	24	11	13	2		14			40
	計	32	150	45	13	2	4	14			78
合計		475	2,068	568	94	47	31	30	4	64	838

警察庁による今回の調査結果には、昨年一年間（一月から十二月まで）における「ギャンブル遊技機による賭博犯検挙状況調べ」がついており、これによると昨年一年間の検挙数は四百七十五件、四百五十二営業所（前年比二〇％増）が摘発され、二千六十八人（同一四％増）が検挙されるとともに、ギャンブルマシン八百三十八台（同一五％増）と賭金約七千六百八十万円（同三四％増）が証拠品として押収されている。

これらは喫茶店、スナック、食堂・レストラン、メダルゲーム場、ドライブイン、その他の設置営業所を通じての全検挙数で、営業所区分でいうと喫茶店、スナックがズバ抜けて多く（検挙件数では全体の七六％）問題となるほか、メダルゲーム場もけっこうある（同六％）のが注目される。これらについて同庁では、「リース業者などと結託して、メダルの代りに百円硬貨を使用できるように遊技機を改造したり、遊技の結果に対して現金を提供したりする者が多くみられる」として、これらの事犯に対する取締りをさらに強化するとしている。

左表における賭博犯検挙の法律上の根拠はすべて刑法第百八十五条、第百八十六条第一項、第二項によるもの。「押収遊技機」の分類は実態調査と同じ方法によるが、とくに電光点滅式が多いのが目立つ（全体の六八％）。「ピンボール」はこの場合全部ビンゴ・ピンボールを意味している。また最近TVメダルゲーム機が新たに伸び出した点が注目される。

ギャンブルマシン（通称Gマシン）による賭博犯検挙状況として、まだまだ検挙されていない実態があることが想定されるが、都道府県別に見た場合、こうした犯罪のいわば汚染状況として見ることもできる。この意味で大阪、東京は最もひどい状況と言える。なお、"支部活動を重点的に進める"新協会NAOには、こうしたデータに基づきGマシンによる賭博犯の追放に積極的に取組むことが望まれている。

テーブル型20インチの他アップライト型
及びジュニア用も取揃えています　▽95-1836

麻雀ファンの絶好の腕だめし………

▽95-1836

デフェンダー

20インチ（テーブル型）
追力ある
大画面

株式会社タイトーより使用許諾済の商標です

操作がしやすい独自のコントロール方式

Nichibutsu
日本物産株式会社
本　社　大阪市北区天神橋1丁目12番9号
TEL.(06)353-5211(代)〒530
TELEX 523-6891 NCBCOL J

東京営業所　東京都中央区日本橋小舟町15番地8号　☎(03)664-5271(代)〒103
広島営業所　広島市京橋町2丁目6番地　日物ビル　☎(0822)64-4531(代)〒730
奈良営業所　奈良市大宮町3丁目4番25号　やまとビル3F　☎(0742)33-6311(代)〒630
札幌営業所　札幌市豊平区中の島1条7丁目9-1もなみマンション　☎(011)824-2571(代)〒062
仙台営業所　仙台市本町2丁目14番21号　図南ビル1F　☎(0222)65-5571(代)〒980
京都営業所　京都府久世郡久御山町大字市田小字新珠城12-1　☎(0774)44-6262(代)〒613
㈱ニチブツ九州　福岡市博多区博多駅南4-4-17　ヤノウラビル1F　☎(092)472-7221(代)〒812
㈱日物レジャーシステム　東京都中央区日本橋小舟町15番地8号　☎(03)664-6774(代)〒103
NICHIBUTSU U.K. LTD.　TEL.(021) 544-4299　TELEX335949 NICHUK G
NICHIBUTSU U.S.A CORP.　TEL.(213) 320-5855　TELEX910349666 4NCBTUSA
NICHIBUTSU EUROPE GMBH　TEL.(06074)900-38/39　TELEX4197717 NIED D.

○コミカルなキャラクターが、あざやかなテレビ画面にアニメーションの世界を拡げます。
○ユニークな効果音がゲームの雰囲気を一層盛りあげます。
○高得点を得るための緊迫感は最高です。
○次々に変化するテレビ画面はプレイヤーをより熱中させることでしょう。

テーブルタイプ　アップライトタイプ

ミニアップライト好評発売中！

☆子供用ゲーム機として最適です。
☆店頭用にコンパクト設計です。
☆機種豊富に取りそろえています。

■仕様
- プレイ　30円，50円
- アジャスター（2コ）・キャスター（2コ）付
- 金庫容量　10円硬貨 4,000枚以上
- （幅）470mm（奥行）450mm（高さ）1200mm
- 重量　42kg
- 消費電力　73W
- 型式認可済　▽95-1740

■機種
スペースファイアバード・ヘリファイア・シェリフ・モンキーマジック
ボムビーN・キューティQ他

任天堂レジャーシステム
本　社　〒101 東京都千代田区神田須田町1-22　TEL 03(254)1647
関西支社　〒542 大阪市南区長堀橋筋1丁目32　TEL 06(245)4155
京都営業所　〒605 京都市東山区福稲上高松町60　TEL 075(541)6111
名古屋営業所　〒451 名古屋市西区枝下町29番地　TEL 052(561)1685
岡山営業所　〒700 岡山市奉還町4丁目4番11号　TEL 0862(52)1821

これからのゲーム機

TVポーカー・カラー版
＋
連続大小ゲーム

TVスロット・ビバシリーズ

本格スロットを
完全TV機化!!
ホッパーつき

①ビバ・コンチネンタル
②ビバ・ファイブライン
③ビバ・ボーナスライン

▽95－1664

GOLDEN POKER

DOUBLE UP

- ペイアウトなし（クレジットのみ）
- 倍率（2～1000）は毎回画面に表示
- 1回最高10枚ぶんのBET　ON
- ダブルアップ（大小ゲーム）は勝っているかぎり連続して挑戦できます
- クレジットへのレート切替装置付

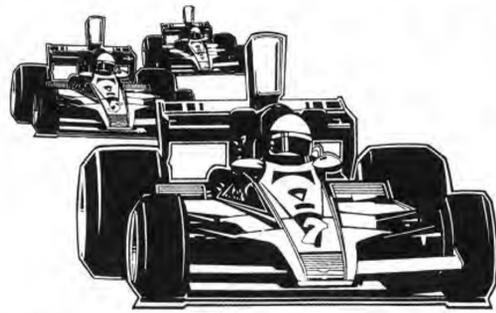
▽95－1878

千円札受入れ、収納装置つき!!

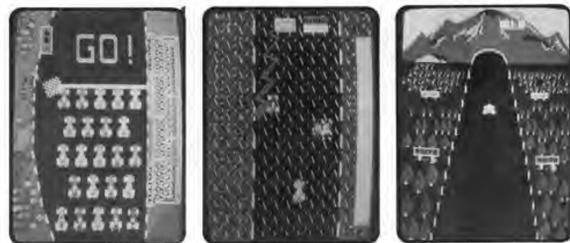
セブン　7カード　ボナンザ製　近日発売

製造元
大平技研工業㈱

総発売元
ミクマ産業株式会社
大阪市都島区東野田町4-4-3　TEL(06)354－0223㈹

以上のメダルゲーム機の設置運営につきましては「メダルゲーム場運営基準」を守ってご使用下さい。

連載小説〈1〉

朝日のごとく爽やかに

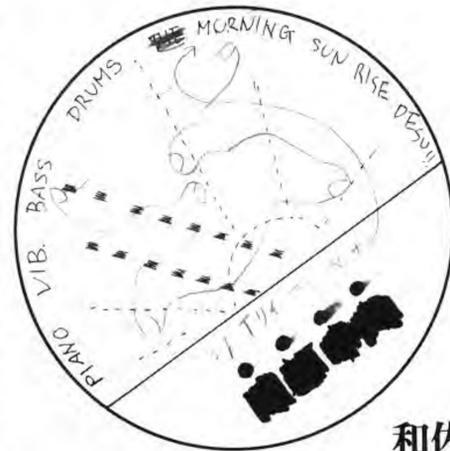
和佐 健吉

探偵について（A）

探偵はハードボイルドに出てくる多くの探偵がそうであるように、自分から探偵になりたくて探偵になったのではなくて周囲の状況から探偵という役割を果すことになってしまった。

探偵はその名を島本淳介と言う。

探偵は身長一・七二㍍、胸囲〇・九五㍍、体重七三㌔である。

探偵は昭和九年九月二九日生れである。当然天秤座であり、三碧木星である。

探偵の血液型はO型である。

時は初夏、裏山で小鳥たちが囀っている。淳介は蒲団の中でうっすら目蓋を開け、早朝の明るくなった陽射しが眩しく慌てて目蓋を強く閉じ、再び気をとりなおしたのか大きく瞠るように精一杯目をあけ、起きた。障子をひき窓をあけ、裏山の樹樹をぬってそよと吹いてくるオゾーンを豊富に含む朝の空気をたっぷりと吸いこみ吐き出す深呼吸を数度試みる。

尾長の囀りは金属でできた短かい笛を強くふくような感じで鋭くけたたましい。

裏山の頂上にはピラミッドの上部が削がれて方型な台状になった要塞のような貯水槽があり、それより一段下の斜面に小さな神社がある。

それらは無数の木立によって包まれていた。

一瞬、さきに洗面をすませるか、朝食後に洗面をするのがよいか迷う。

淳介も三十代までは、こんな馬鹿げた問題で戸惑うことはなかった。文字通り馬齢を重ねたのである。四十代に入ると歯肉が衰え歯の間に隙間風がはしるようになる。

洗面をすませて食事をすれば、場合によっては一日中歯の間に挟まった異物に苛苛しなければならない。淳介は〈何の関わりもない〉人のように楊子と馴染むことが到底出来ない性質だった。

元来は洗面をすませ、さっぱりした気分で朝食をむかえたいのだが、食前食後二度も歯を磨くことも躊躇らわれたので、しまらないながらも気分は明るい状態を保つようにして朝食をした。

カセットを押したら、丁度M・J・Qの《朝日のごとく爽やかに》が流れてきた、程よい音量で大きすぎもせず小さすぎもしない、きまりであった。

きまっているうちに食事をすませ、洗面をする爽快な気分である。元気が下腹から胸を通過して頭頂部へジェット機が発する金属音のように颯と通りぬけた。

快便である、所要時間は三八秒であった。長い間便所にうじうじと入りこんでいる人の気が知れなかった。

家を出る、三日前におろしたカンガルー皮のモレスキーも足にしっくりとなじんでまるで自分の足の一部のようだ、靴を穿いている感じが全然しない。足どりも軽い、軽い律動にのって小高い丘を地下鉄の駅の方へと下ってゆく。

駅前に早朝から開いている珈琲店がある。《豆翁》だ。マスターはやや太り気味だが、きけば年齢は淳介より一回り下だった。

太らないように注意しなければならない、軽やかに歩くことが出来なくなれば探偵として失格してしまうことになる。

淳介は肝に銘じた。おもえば、十六歳から二十五、六歳にかけては、必死になって禿げないように努力をした。

一所懸命であった。淳介の父も父の父すなわち父方の祖父も、母の父なる祖父も人生のごく初期において、人生のとばくちにまでさしかからない、人生とは何かと考えたりすることもしないうちに禿に襲われ犯されてしまっていた。髪の毛がやや薄くなりだしたと感じる暇もない間に、脱兎のごとく禿は淳介の父や祖父たちを襲い犯してしまっていた。

桂冠詩人であれば詩になるであろう、絵になるであろう、――或る朝、目覚めたら、詩人になっていた――すこぶる恰好がよいではないか。

――或る朝、目覚めたら蟲になっていた――まあ蟲でも許せる、ザムザで結構だ、恰好よい蟲であれば、蟲として幸福な一生を送ることも可能である。

だが禿だけはいけない断じて許せはしない、この淳介が若くして禿げることだけからは一所懸命逃げて行きたい。

――或る朝目覚めたら禿になっていた――太陽が、三面鏡にうつる風景なんて自然の摂理にも反している、絵にも難しいだろう、詩にもならないのだ。

といって淳介は禿の他人が嫌いではなかった、むしろ禿の人には親近感がわきやすかった。

あまり下腹に出て欲しくない、禿もこの年齢になればもうどうでもよいのだが、禿になってひょっとして依頼者の数が減ることにでもなれば生活にひびくので出来ることならもうすこし執行猶予に願いたいものだ。

《豆翁》に入る、落着いた感じの店で、ダークブラウンを基調にして店のデザインを纏めてある。煉瓦の色と木の色だ。

店の中は変に暗くなく明るさにむかって開かれていた。

スポーツ紙を読みながら珈琲の香をたのしむ、このひとときも淳介が一日の中で好きな時間であった。

店の中で少少人声がしてもこの時間の中では淳介の体内をごくゆっくりと静かに充実した時がたゆたっていた。

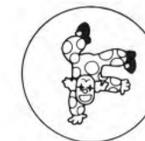
さて、今日は森口雄介にあわなければならないのだが、どうして森口は突然電話をしてきたのだろうか。

小学校から高校までずっと同じ学校に通った友だちではあるのだが、森口雄介は大学には行かなかった。正確にいえば高校を卒業してM製菓に就職をして東京に出てきた、仕事をしながらN大の夜間へ通うという決意をきいたことはあったのだがそれきりになっていた。

The World of Game
UNIVERSAL

UNIVERSAL CO., LTD.
1-7-7, Nihonbashi Horidome-cho, Chuoh-ku, Tokyo 103, Japan
Phone : (03) 661-1447, 6004
Cable : UNMANIFACT　Telex : J27348 (UNICO)

UNIVERSAL U.S.A. INC
3250 Victor Street, Santa Clara, California 95050, U.S.A.
Phone : 408-727-4591～5
Telex : 172247 (UNI USA SNTA)

European Office :
P.O.BOX1EY 81 Tottenham Crt. Rd. London W1A1EY
Phone : 01-5807348／6311189
Telex : 892989 (ELCOIN)

ユニバーサル販売株式会社

本　　社　〒103 東京都中央区日本橋堀留町1－7－7　☎(03) 661-0330代
大阪営業所　〒532 大阪市淀川区西中島6－7－8　大昭ビル　☎(06) 304-3955代
名古屋営業所　〒453 名古屋市中村区佐古前町2－46　栄生ビル　☎(052)461-2341代
九州営業所　〒812 福岡市博多区比恵町1－18 東カン福岡第二ビル　☎(092)471-6188代

株式会社ユニバーサル

本　　社　〒323 栃木県小山市荒井561　小山第三工業団地内　☎(0285)25-5521代